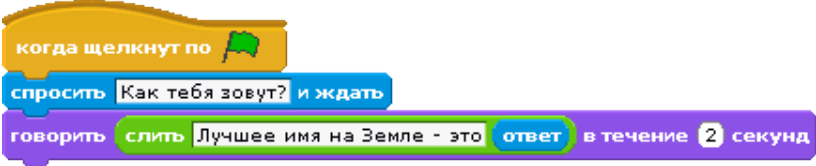
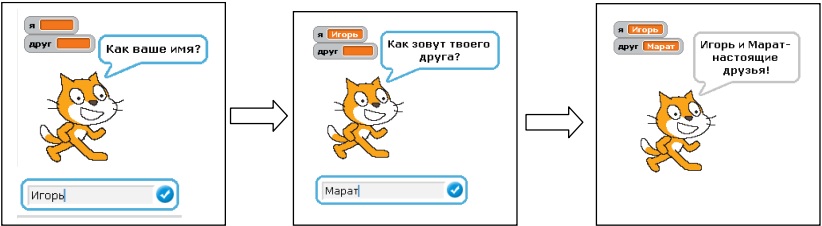


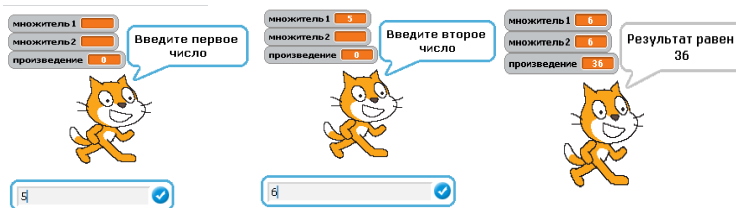
Ұзақ мерзімді жоспар бөлімі:		Мектеп:	
Күні:		Мұғалімнің аты-жөні:	
Сынып: 5		Қатысқандар саны:	
Сабақ 22-23		Қатыспағандар саны:	
Сабақ тақырыбы	Жандандырылған графика		
Осы сабақта қол жеткізілетін оқу мақсаттары (оқу бағдарламасына сілтеме	5.3.2.2- алгоритмді сөз түрінде ұсыну 5.3.3.1 - тармақталу және цикл командаларын ойын ортасындағы программалау кезеңінде қолдану (Logo, Scratch)		
Сабақ мақсаттары	өз бетімен өмірлік мәселелерін шешу дағдыларын қалыптастыру , айнымалылармен жұмыс істеу		
Жетістік критерийлері	Барлық оқушылар айнаымалылар пайдалана отырып, өз сюжет құрады. Кейбір оқушылар бағдарламалау ортаның қосымша операторларын пайдалана отырып өз жобасын құрады		
Тілдік мақсаттар	Оқушылар таралу және цикл командаларынан құралғанбағдарлама құрылымын сипаттай алады <b>Пәнге тән лексика мен терминология:</b> спрайт, айнаымалы, алгоритм, блок-схема, анимация <b>Диалог пен жазу үшін пайдалы сөздер мен тіркестер:</b> ... анимация арналған  Анимация жасау үшін келесі программаларды қолдану		
Құндылықтарды білту	Өмір бойы оқу, бірін бірі бағалау,		
Пәнаралық байланыстар	Өнер, сабағы		
Бастапқы білім	Графикалық редакторлармен жұмыс жасау дағдысы		
Сабақ барысы			
Сабақтың жоспарланған кезеңдері	Сабақтағы жоспарланған іс-әрекет		Ресурстар
Басы  5 мин	Сабақ басында оқушылармен сәлемдесу. Топқа бөлу.		

<p>Сабақтың ортасы</p>	<p>Айдардың кіші інісі бастауышта оқиды. Оған математика сабағы қиындау. Айдар болса программалауды білгендіктен інісіне программа жазуды жөн көреді. Бұл программа көбейту кестесін үйретеді және алған білімін тексереді. Алдын программа пайдаланушының атын сұрайды. Соңында оның аты өте әдемі деген хабарлама береді.</p> <p>Программаның үлгісі төменде көрсетілгендей:</p>  <p>Топпен талқылау. Әр жолды түсіндіріңіз; «Айдар өте әдімі есім» деген хабарламаны программа шығару үшін не істеу керек?</p> <p>Мұғалім. Программалау кезінде жедел есте сақтау жадында «ответ» деген область бөлінген. Программда «ответ» айнымалының аты.</p> <p>Топпен жұмыс. Екі пайдаланушының атын сұрап, олар дос екенін хабарлайтын программа жазыңыз.</p> 	<p>Презентация</p>
	<p>Жұппен талқылап келесі сұрақтарға жауап беріңіз:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Программдан қанша айнымалы?</li> <li>• Олар қалай аталады?</li> <li>• Айнымалының мәні неге тең?</li> <li>• Бірнеше сөздің арасына қалай «бос орын» қоямыз?</li> </ul> <p>Компьютерде жеке жұмыс.</p> <p>Компьютерде жеке жұмыс істеу.</p> <p>1. «Комплимент» бағдарламасын жасаңыз</p> <p>Атыңызды енгізіңіз: Беркаир</p> <p>Тегіңізді енгізіңіз: Ерболов</p> <p>Тұрғылықты жеріңізді енгізіңіз: Қарағанды.</p> <p>Хабарлама: Қарағанды қаласы белгілі, өйткені онда, Беркаир Ерболов деген тамаша адам өмір сүреді</p> <p>2. "Гурман"бағдарламасын жасаңыз . Қолданушы деректерді енгізеді, жартылай қалың қаріппен бөлінген:</p>	

Сіздің сүйікті бірінші тағам қалай аталады : сорпа  
 Сіздің сүйікті екінші тағам қалай аталады : манти  
 Сіздің сүйікті үшінші тағам қалай аталады : компот  
 Хабарлама: Сіздің сүйікті түскі ас: сорпа, манти, компот

Топпен жұмыс. Топқа бөлу.

Айдарға інісі үшін бағдарлама жазуға көмектесуді жалғастырамыз. Бүгін бағдарламасына «Оқыту» блогын қосуды шешті, онда пайдаланушы санды енгізеді, ал бағдарлама нәтижесін хабарлайтын болады.



[Scratch ойын бағдарламалау ортасында бағдарлама құрыңыз.](#)  
[Сіздің скрипт іс-қимылын блок-схема түрінде үлгісін салыңыз.](#)

Талқылай келе, келесі сұрақтарға жауап беріңіз.

1. Қанша айнымалы осы бағдарламада және олар қалай аталады?
2. Осы программаны бірден қосқаннан кейін айнымалылардың мәні неге тең?
3. Осы программаны аяқталғаннан кейін айнымалылардың мәні неге тең?
4. Бағдарламаны қайта іске қосу кезінде айнымалының мәні неге сақталады?
5. Сен, бағдарламалаушы ретінде, бағдарламаға үш және одан көп айнымалы қоса аласың ба?

Компьютерде жеке жұмыс істеу.

Кейіпкерлер үшін үш костюм таңда, алдыңғы программада барлық костюмдер болатындай өзгерістер енгізіңіз. Бірінші сұрақты, бір кейіпкер қойсын, екінші сұрақты келесі кейіпкер, ал жауапты үшіншісі айтсын. Барлығы бірге айтпас үшін, спрайтан – спрайтқа көшу тәртібін сипаттау қажет.

1. Блогты біріктіру "Сәлемдесу" және "Оқыту"
2. Бағдарламаны іске қосыңыз және сұрақтарға жауап беріңіз:
  - a. Дұрыс жұмыс істейме?
  - b. Ол не істейді?

	с. Қойылған мақсатқа сай жұмыс істеу үшін, бағдарламаға не қосу ?	
Сабақтың соңы 3 мин	Рефлексия Сабақты қысқаша бір шолу Сіздер үшін қандай термин жаңалық болды? Алған білімді қай жерде қолдануға болады?	Кері байланыс
<b>Саралау – оқушыларға қалай көбірек қолдау көрсетуді жоспарлайсыз? Қабілеті жоғары оқушыларға қандай міндет қоюды жоспарлап отырсыз?</b>	<b>Бағалау – оқушылардың материалды меңгеру деңгейін қалай тексеруді жоспарлайсыз?</b>	<b>Денсаулық және қауіпсіздік техникасының сақталуы</b>
Тапсырма 1. Қосымша шарттарды қолдана отырып, бағдарламаны өзгертіп көріңіз? 2. «Математиканы кім оқытады» тапсырмасы.	Жеке жұмыс, тапсырмаларды жеке –жеке орындау, кітап сұрақтарына жауап беру, алгоритмді сөз түрінде сыныпқа айту, тармақталған алгоритмдерді қолдана отырып, ойын түрінде скрипт құрастыру	Денсаулық сақтау технологиялары. Сергіту сәттері мен белсенді іс-әрекет түрлері. Осы сабақта қолданылатын <b>Қауіпсіздік техникасы ережелерінің тармақтары</b>
<b>Сабақ бойынша рефлексия</b>  Сабақ мақсаттары/оқу мақсаттары дұрыс қойылған ба? Оқушылардың барлығы ОМ қол жеткізді ме?  Жеткізбесе, неліктен?  Сабақта саралау дұрыс жүргізілді ме?  Сабақтың уақыттық кезеңдері сақталды ма?  Сабақ жоспарынан қандай ауытқулар болды, неліктен?		Бұл бөлімді сабақ туралы өз пікіріңізді білдіру үшін пайдаланыңыз. Өз сабағыңыз туралы сол жақ бағанда берілген сұрақтарға жауап беріңіз.

## **Жалпы баға**

**Сабақтың жақсы өткен екі аспектісі (оқыту туралы да, оқу туралы да ойланыңыз)?**

**1:**

**2:**

**Сабақты жақсартуға не ықпал ете алады (оқыту туралы да, оқу туралы да ойланыңыз)?**

**1:**

**2:**

**Сабақ барысында сынып туралы немесе жекелеген оқушылардың жетістік/қиындықтары туралы нені білдім, келесі сабақтарда неге көңіл бөлу қажет?**